

Este é um documento que visa explicar algumas peculiaridades do QTDesigner e como ele foi utilizado para a geração da interface.

QTDesigner é um programa de geração de interface intuitivo, permitindo ao usuário a criação de Janelas Principais com widgets ao estilo drag and drop. O arquivo é salvo no formato .ui.

A interface do eVOLVER foi criada utilizando os seguintes widgets:

- TextEdit para a adição de textos estáticos:

Agit (%)

eVOLVER By FynchBio

- PushButton para a criação de botões interativos

22,8

60,8

- DateTimeEdit para a exibição da data e hora

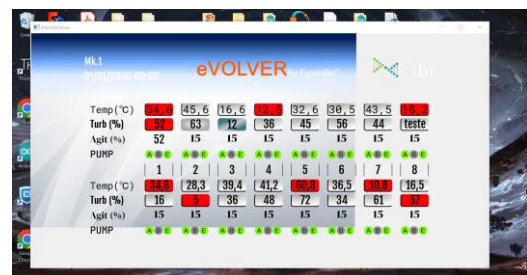
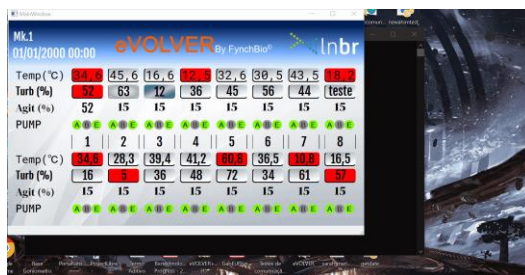
01/01/2000 00:00

- Label para a inserção de imagens



(Eu sei que eu disse que o QTDesigner não é muito bom para elementos estéticos, mas neste caso a imagem do LNBR fica no canto superior direito, integrado à grade, ao contrário da imagem de fundo, que se estica por toda a tela. Vou explicar mais disso mais à frente).

Quando largamos um widget na tela, ele fica “flutuando” e o programa não sabe exatamente o que fazer com ele. Isto pode ser resolvido pela sua atribuição a uma grade: os widgets são automaticamente organizados, alinhados e subjugados à Janela Principal, fazendo com que os mesmos se ajestem no caso de mudança dimensional:



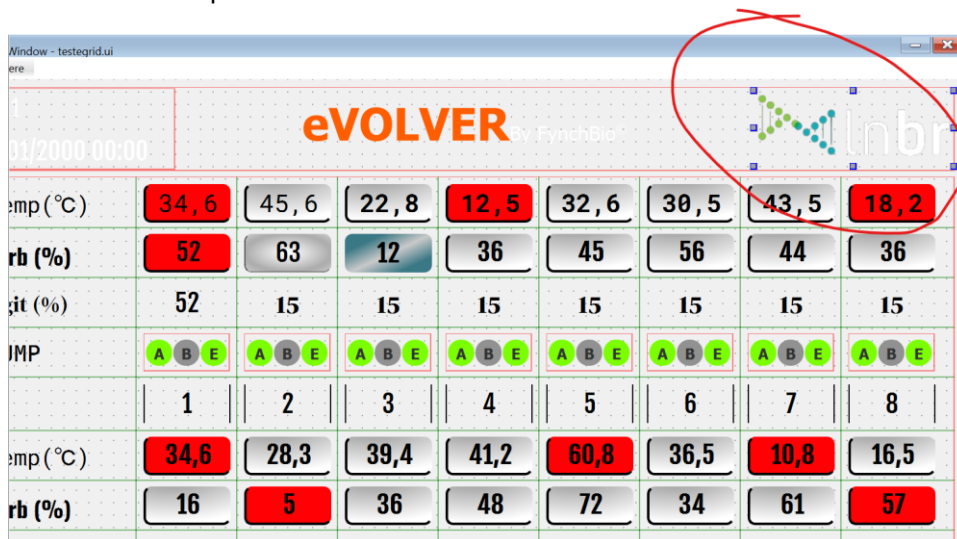
Como podem ver, a imagem de fundo e o degradê não se ajustam às novas dimensões da janela, já que foram adicionados no próprio código posteriormente e não são adicionados à grade. Isto não será um problema, já que a Janela é criada com as mesmas dimensões da tela (800*480) e irei travar nestas dimensões (deixei anotado no código, caso queiram mudar por algum motivo).

O código python é gerado a partir deste arquivo .ui com o comando de conversão pyuic. Está tudo explicado no código da interface no git, assim como um pouco de troubleshooting que pode ocorrer durante a instalação.

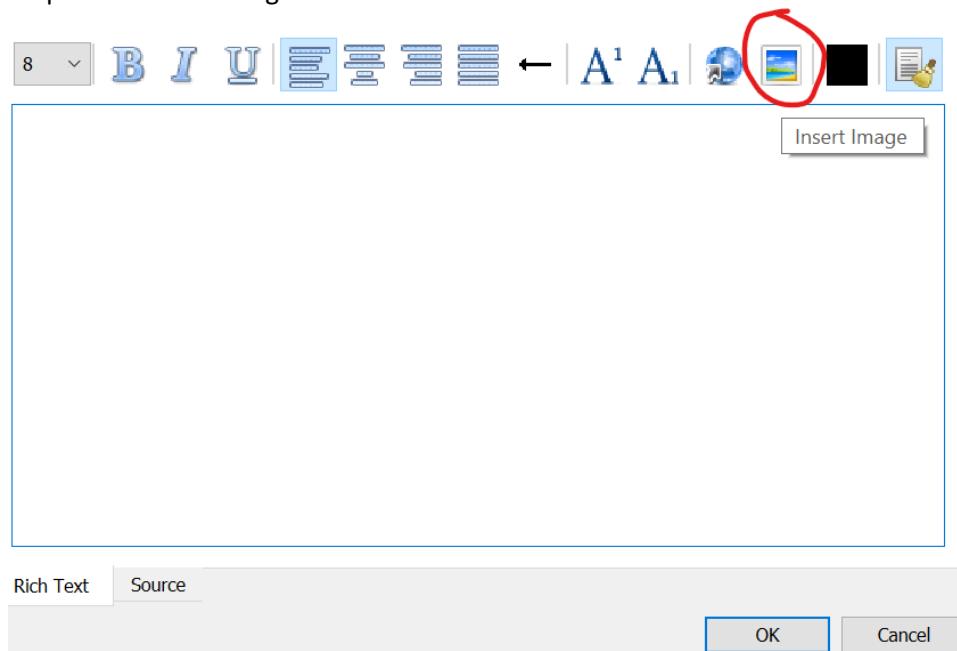
Lembrem-se: as mudanças feitas no código python **NÃO AFETAM O ARQUIVO .UI**. Se vocês mudarem alguma coisa no .ui e depois converterem utilizando o mesmo nome do arquivo.py, ele irá sobrescrever todas as mudanças no código e vocês podem perder bastante coisa. Mas não se preocupem, porque a princípio não há nenhuma necessidade de fazer alterações no .ui.

Por fim, vou ensinar a usar o widget label para exibir imagens.

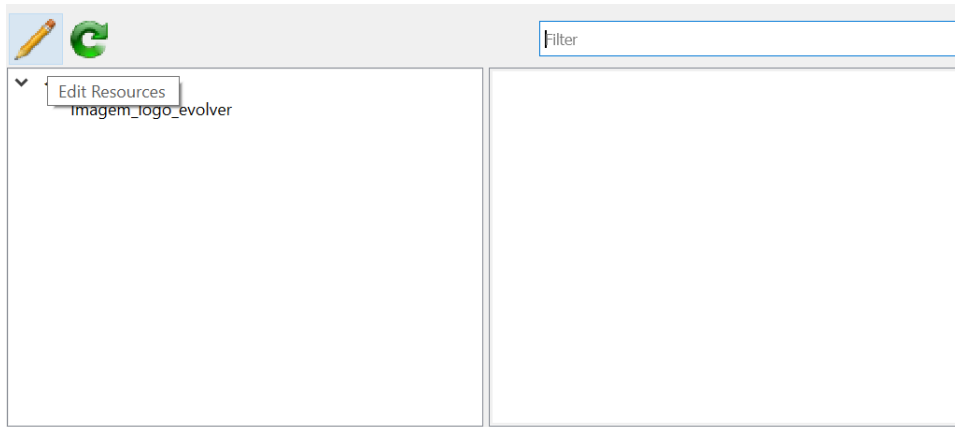
1. Primeiro, salve todas as imagens que irão usar em uma única pasta, de preferência no mesmo local do arquivo .ui;
2. Selecione, arraste e solte um widget label para a janela principal;
3. Selecione-o e clique sobre ele com o botão direito:



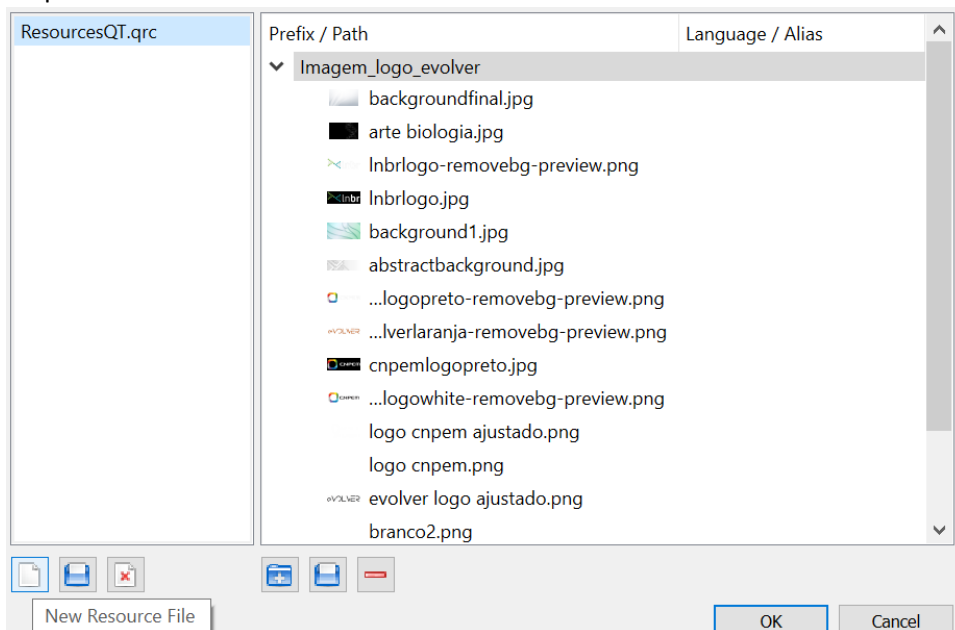
4. Selecione "Change Rich Text";
5. Clique em "insert Image"



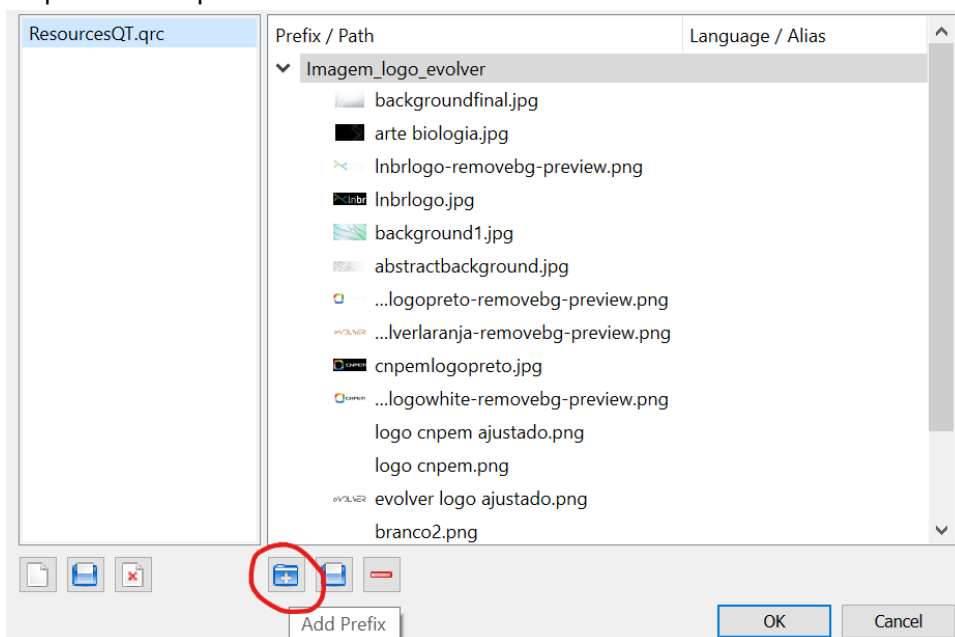
6. Clique no ícone do lápis



7. Clique em “new resource file”



8. Clique em ‘new prefix’



9. Clique em “add files” e selecione a imagem

10. Feito isso, só falta configurar o QPixmap como a mesma imagem (basicamente faz com que a imagem se adeque às dimensões do label). Com o label selecionado, vá até o editor de propriedades (coluna à direita) e selecione a imagem no campo de pixmap.

